

ACTIVISION

Presents

PREDATOR

Player's Guide

English • Français • Deutsch

For
Commodore 64/128
Sinclair Spectrum
Amstrad CPC
and
Atari ST

(Requires COLOUR monitor/TV and TOS on ROM)

--- US MARINE CORP --- INTELLIGENCE REPORT ---

Screened Code DACT/5/032

Rev'd 878/1978/10 15 04 04 07/21/87

Revised Major EDIT/78 21 03W

Auth: 0400 GENERAL PHILLIPS/MAJOR SCHAEFER, A

-----STARTS-----+++ US ARMY HELICOPTER MISSING+++
ASSUMED DOWNED+++ MISSION TOP SECRET+++ CRASH SITE
IN DENSE UNCHARTED JUNGLE+++ 3 MEMBERS OF THE CREW
ON BOARD+++ NUMBER OF OTHER PASSENGERS & CREW
UNSPECIFIED+++

+++ TERRAIN KNOWN TO CONTAIN SEVERAL GUERRILLA
ENCAMPMENTS+++ ASST- US FORCES OPERATING WITHIN
JUNGLE+++

+++ INTERACTIVE THAT SOMETHING RESCUED+++ COVERT
OPERATION MUST BE EFFECTED TO ENSURE RETURN TO
SAFETY+++ USE FORCE AS REQUIRED+++

+++ THIS IS NOT AN EXERCISE+++

-----ENDS-----

15 05 05 1407/0x

LOADING PREDATOR...

1. Set up your computer system as detailed in the instructions booklet that accompanies your computer and connect to your TV or monitor. do not switch off until advised below. Ensure that any cartridges or peripherals (such as disk drives, printers, modems etc) are disconnected from your computer and only connected when advised below. Failure to do so may cause loading difficulties. If your computer has a built-in disk or cassette drive you will not be able to disconnect the built-in item. But ensure that any other peripherals are disconnected.

2. If you are using a Commodore 64 or Commodore 128 with the CASSETTE PREDATOR:
a) Connect your datacassette recorder to your Commodore 64 or 128 and switch your TV/monitor and computer ON. C128 owners should then select 64 mode by typing CODE4 and pressing RETURN, then Y and pressing RETURN.

b) Insert the PREDATOR cassette into the datacassette recorder. SEC A facing upwards. Ensure it is fully inserted.

c) Hold down the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer together. Then press the PLAY key on the datacassette recorder.

3. If you are using a Commodore 64 or Commodore 128 with the DISKETTE PREDATOR:
a) Connect your disk drive to your Commodore 64 or 128. Switch your TV/monitor, computer and disk drive ON. C128 owners should then select 64 mode by typing CODE4 and pressing RETURN, then Y and pressing RETURN.

b) Insert the PREDATOR cassette into the disk drive, label side up. Now type LOAD""", B.1 and press RETURN.

4. If you are using an Amstrad CPC464, 644 or 6128 with the CASSETTE PREDATOR:

a) Switch your monitor and computer ON.

b) If your computer has a built-in disk drive you should now connect a compatible cassette player to your computer and then type NAME and press RETURN. This sets your computer ready to load from cassette.

c) Insert the PREDATOR cassette into the cassette player. SEC A facing upwards. Ensure it is fully inserted.

d) Press the CTRL and the small [ENTER] key together; then press the PLAY key down on the cassette player.

5. If you are using an Amstrad CPC464, 464+ or 4128 with the CASSETTE PRECATOR:
 - a) Switch your monitor and computer ON.
 - b) If your computer has a built-in cassette player you should now switch OFF your computer and connect a compatible disk drive to your computer. Now switch the disk drive and then the computer ON and type (tab) and press RETURN. This sets your computer ready to load from diskette.
 - c) Insert the PRECATOR diskette into the disk drive. Label side up.
 - d) Type RUN "DISC" then press the ENTER key.
6. If you are using a Sinclair ZX Spectrum, Spectrum +, Spectrum LE, Spectrum +2 or Spectrum +2 with the CASSETTE PRECATOR:
 - a) Connect your cassette player to your Spectrum computer in the usual manner. (If your computer features a built-in cassette player this is already done.)
 - b) If you wish to use a joystick, insert the necessary interface now. (See Centre Notes for details of compatible joysticks.)
 - c) Switch your Sinclair computer and computer ON. (If your computer now shows a menu screen, you may select either 40K or 128K, 640K.)
 - d) Insert the PRECATOR cassette into the cassette player. SIDE A facing upwards. Ensure it is fully inserted.
 - e) Type LOAD "" then press the ENTER key. Now press the PLAY key on the cassette player.
7. If you are using an Atari ST computer with the CASSETTE PRECATOR:
 - a) Connect your disk drive to your computer. (If your computer features a built-in disk drive you will not need to do this.)
 - b) Switch your TV or monitor, any external disk drive and computer ON.
 - c) Insert the PRECATOR diskette "A" into disk drive A. Label side up.
 - d) Using the mouse, OPEN drive A to obtain a directory and "double-click" upon the file called "PRECATOR.PRG". (If you are not experienced with this method of loading programs, please refer to your ST handbook for guidance.)

The first section of PRECATOR will now load into your computer memory. Cassette versions will load in stages, and you will see a variety of flashing colours around the screen as loading occurs. You will see on-screen prompts if you need to SAVE, STOP or TURN the cassette over at specific points.

ST users will see an on-screen prompt when it is necessary to remove disk A, and insert disk B.

Further sections of PRECATOR will be loaded automatically as you successfully guide Sharper through the first section.

JOYSTICK AND KEYBOARD CONTROL NOTES

You control Major Sharper using a combination of joystick, with/keyboard, or keyboard only controls. (C64 players note that there is not a keyboard only option on the C64 version of Precision.)

Commodore 64 owners may use any C64-compatible joystick, with the joystick inserted into Port 2.

Amstrad CPC owners may use any CPC-compatible joystick.

Spectrum owners may use Amiga-style Joysticks or Sinclair joysticks.

Atari ST owners may use any compatible ST joystick plugged into port 1.

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control in bringing you this product. Therefore, at the point that you experience any difficulties whilst loading, it is unlikely to be a fault with the product itself. We suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the free handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty, and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you contact our Customer Advice Department in writing for assistance.

Atkinson Customer Advice (PRECATOR)

Units 3 and 4

Claydon Close

Freemore Road Industrial Estate

Willingborough

Northampton NN4 1QJ

Your letter should clearly state the following:

- your name and address;
- a daytime telephone number (if available);
- the name of the product you are having difficulty with.

- whether it is on cassette or diskette
- the computer system you are using and any peripherals, peripherals etc you use with the software in question
- where and when you bought the product
- a detailed description of the difficulty you are having

Please do not send the product to us unless we specifically request it for testing

THE HUNT IS ON...

"A straightforward mission they said - top secret - but damn they always..."

But not this time

"We gotta rescue their Presidential aide and any surviving crew of a crashed chopper. But's easy enough. Those per-junkies can't move on by in that jungle. But there it's a fight for survival! And anyway, what were those crit' nodes from Capitol Hill doing in that back of the woods anyhow?" Top Secret? (I'll bet!)"

But this time it's different:

"They reckon some local guerrilla force is gonna make the whole thing. All'll be lost if you add more of a challenge to a reasonably sane me. We'll be the meanest predator in the universe. I'll hunt 'em high and low - I've got bullets stamped with their name and zip code!"

But this time it's you, that's hunted

You play the part of Major Alan Schaefer, a seasoned military man heading up a crew on yet another straightforward "top secret" mission. You've got to get your team in and out but the width of your call marks (Alan, Marcus, Mac, Hawkins, Billy and Alan) trap from the towering helicopter and vanish into dense jungle

You take the rear guard. The soon find the crashed chopper with no sign of life. That's not surprising, but... something's odd here. Not quite sure what. No sign of your team either

"You find Hawkins, first - or at least, what's left of him... what on earth could have done that to him?"

At least his weapon is nearby - that might come in useful. Those guerrillas got up earlier and hand ambushed, out with your reflexes they are ready to kill

A swarm of vultures attack - they've been playing on something just ahead. You can't believe your eyes - Green Berets strung up from trees, dropped of dead!

Something is definitely wrong out here. No guerrilla force has done this. That's for sure. Where the hell have your team got to?

A couple hundred of them trickles down the side of your head

It's terrible - and all the time, as you cautiously creep deeper into the jungle... you get the feeling... the feeling that you're being watched

It's gonna take all of your survival skills to outwit whatever it is that's taking out them... and perhaps a small nuclear device

PREMIER OPTIONS...

Once Predator is loaded, you'll see a menu page listing your available gameplay options

You may now select from your options, described below, which vary depending upon the version of Predator that you are playing

Start Game (All versions)

When you select this option, the game will begin. Pressing the FIRE BUTTON on a selected joystick has the same effect

Keyboard (K)/Keyboard (2) (2) (CPC and Spectrum versions)

Selects play by keyboard (as opposed to joystick). Two different keyboard layouts may be selected for main control. See the Quick Reference Listing for key details

Joystick (2) and CPC versions)

Selects play by joystick and selected keyboard keys. See Quick Reference Listing for key details

Sample Joystick (Spectrum version)

Partial Joystick (Spectrum version)

Standalone Joystick (Spectrum version)

Selects use of one of three specific joysticks. Once selected, the joystick chosen will be highlighted upon the menu, and you may now begin to play by selecting START GAME

SPACE REFERENCE LISTING

Connecticut - Spectrum and Amstrad

Joystick Controls



Keyboard Function Keys

May be used in conjunction with joystick or joystick controls

Draw (DRAW) (short draw) - (SPACE BAR)

Shoot (SHOOT) (long draw) - (SHIFT)

Pick up/drop (PICK - (RETURN or ENTER)

Keyboard Control Keys

You may select one of two layouts when the game begins. These are shown below. Refer to the Joystick Controls for details of the movements available.

(Note: Two letters separated by a + symbol indicates that these keys must be pressed simultaneously)

Keyboard (1) OPTION



Keyboard (2) OPTION



SPACE REFERENCE LISTING

Atari 52

Joystick Controls



Keyboard Function Keys

May be used on computers with keyboard or joystick controls

Thrust (SPIN) or Spin Thrust (with hand SHFT)

Thrust (SPIN) or Spin Thrust (with SHFT) (SPIN) (SPIN)

Push (UP) (DOWN) (LEFT) (RIGHT)

Keyboard Control Keys

May be used on computers with joystick or joystick controls. Refer to the joystick controls

for details of the movement keys. Using combinations of these keys

UP - D LEFT - C (with) right hand SHFT
DOWN - A RIGHT - V

PRELIM - GETTING STARTED

When you select START GAME, the helicopter will hover, giving your team mates enough time to take down a rope and drop into the jungle. Soon you'll appear as Wagon Alan Schuler dressed in combat gear and ready for action. From here on it's up to you.

Take each step with great caution, remembering you're in an uncharted jungle where anything can happen. And it will!

At the top of the screen, a display shows the number of lives you have remaining, with an energy level beneath. When the display shows no lives and no energy, it's all over for you!

The weapon you currently have is shown in the center of the top of the screen, together with its ammunition level. You may drop the weapon and pick up another if you find one in your mission. Several different items may be found, together with spare ammunition. Choose and use your weaponry with great caution.

You'll find more of your team as you progress further into the jungle - nearly all horribly mutilated. Remember survival is the name of the game. As look at any weapons, you may find at them and decide if you'll need to swap for your current one.

If you manage to survive longer than your team mates, obviously have you'll need to make the best use of the jungle elements in order to subvert your enemy. But don't forget all of your problems in the end of the woods!

Spikes, which are also shown at the top of the screen, are bound to come in useful if you feel yourself helplessly ambushed. You start the game armed with three of them.

Remember that strange noise in the bushes? You hear it every now and again and can see nothing. Well, there is something out there and it's most definitely after you. Once inside you using its heat detecting eye sight, and every now and again the screen will change colour and you will appear to glow. This is the creature's weapon of you running through the jungle. Beware! It uses its strength will form on the screen - this is the creature's weapon. If you get caught within the triangle you'll be killed - unless you can subvert the creature, of course.

An overall score is shown in the display at the top of the screen together with a clock. Your objective is to try to complete your mission within the allocated time. That is, before the clock reaches 00:00.

This is an exercise for the best hearted. The chances of survival are pitiful, even for you. Be strong, remember that you don't die!

Publisher

presented by

Activision (UK) Limited

Copyright © 1987 Twentieth Century Fox Film Corporation

All Rights Reserved. Trademarks owned by Twentieth Century Fox Film Corporation

and used by Activision (UK) Limited under authorisation

Game designed by System 3

CGI Graphics by Hugh Riley

Coloring, Music and all other Graphics by Source

Papers Graphics by M. Dean



présenté par
ACTIVISION (UK) Ltd.

Guide du joueur

pour

COMMODORE 84/128
SINCLAIR SPECTRUM
AMSTRAD CPC

et

ATARI ST

(avec modifications de Microvision en couleur et
DOS exécutant sur mémoire morte)

TOP SECRET - TOP SECRET - TOP SECRET

RAPPORT DU SERVICE DES RENSEIGNEMENTS A L'IN-
FANTRIE AMERICAINE

CODE BRUILLÉ 040705/007

REC 05/0000009 15 04 84 07/01/80

POSTE INSIDRE BOUTIQUE 2100W

MISS DOR GENERAL PHILIPS / COMMANDANT SHAFER, A

OBJET +++ HELICOPTERE DE L'ARME AMERICAINE
DISPARU+++ C EST PROBABLEMENT CORASCO++ MISSION TRES
SECRETE+++ LIEU DE L'ACCIDENT SELORE PART DANS LA
JUNGLE INDEPLORABLE+++ 5 MEMBRES DU CABINET
PRESIDENTIEL A BORD++ NOMBRE DES AUTRES PASSAGERS ET
DES MEMBRES D'EQUIPAGE, INCONNU +++

--ON SAIT QUE LA REGION ABRITE PLUSIEURS CAMPMENTS
DE LA GUERRILLA+++ FORCES ARME AMERICAINES A L'OEUVRE
DANS LA JUNGLE+++

+++LES SURVIVANTS DOIVENT ETRE IMPERATIVEMENT
SAUVES+++UNE INFORMATION SECRETE DOIT ETRE DIFFUSEE
POUR ASSURER LEUR RETOUR EN LIEU SUR+++UTILISER LES
FORCES NECESSAIRES

+++CE N EST PAS UN EXERCICE+++

FIN

13 05 80 150/00

CRASHMENT

1. Préparer votre ordinateur de la façon indiquée en détail dans les manuels d'instructions fournis avec votre ordinateur, puis brancher le sur votre appareil de télévision ou votre écran. Ne pas encore de mettre sous tension. Vérifier que les périphériques ou unités périphériques détachables (unité de disque, lecteur de cassette, imprimantes etc.) soient détachés de votre ordinateur, autrement vous risquez d'endommager des données ou de charger (si votre ordinateur est muni d'une unité de disque ou d'un lecteur de cassette incorporé, vous ne serez pas en mesure de débiter l'appareil incorporé mais assurez-vous également que toutes les autres unités périphériques sont détachées).
2. Si vous utilisez un Commodore 64 ou un Commodore 128 avec la CASSETTE PREDATOR:
 - a) Branchez votre lecteur de cassette sur votre Commodore 64 ou 128, puis mettez votre appareil de télévision/écran et votre ordinateur sous tension (les propriétaires de C128 doivent aussi sélectionner la mode 64 ou le mode GCR, puis se appuyer sur RETURN puis Y et de nouveau RETURN)
 - b) Introduisez la cassette PREDATOR dans votre lecteur de cassette. Vérifier que la bande est correctement reliée.
 - c) Maintenez la touche SHIFT et appuyez RUN/STOP sur votre ordinateur, puis appuyez sur la touche PLAY sur le lecteur de cassette.
3. Si vous utilisez un Commodore 64 ou un Commodore 128 avec la DISKETTE PREDATOR:
 - a) Branchez votre unité de disque sur votre Commodore 64 ou 128, mettez votre appareil de télévision/écran, votre ordinateur et votre lecteur de disque sous tension (les propriétaires de C128 passeront alors en mode 64 ou le mode GCR, puis se appuyer sur RETURN puis sur Y et enfin sur RETURN)
 - b) Introduisez la disquette PREDATOR dans votre unité. Vérifiez soigneusement que la bande soit correctement reliée et appuyez sur RETURN.
4. Si vous utilisez un Amstrad CPC484, 864 ou 6128 avec la CASSETTE PREDATOR:
 - a) Mettez votre appareil de télévision/écran et votre ordinateur sous tension.
 - b) Si votre ordinateur est muni d'un lecteur de disque incorporé, branchez directement un lecteur de cassette compatible sur votre ordinateur puis tapez TAPE et appuyez sur RETURN.

Votre ordinateur est maintenant prêt à charger à partir de la cassette.

- c) Introduisez la cassette PREDATOR dans le lecteur de cassette et vérifiez que la bande soit correctement reliée.
 - d) Appuyez simultanément sur CTRL et sur la petite touche ENTER, puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassette.
5. Si vous utilisez un Amstrad CPC484, 864 ou 6128 avec la DISKETTE PREDATOR:
 - a) Mettez votre appareil de télévision/écran et votre ordinateur sous tension.
 - b) Si votre ordinateur possède un lecteur de cassette incorporé, vous devez d'abord vérifier votre ordinateur et brancher sur celui-ci un lecteur de disque compatible. Mettez alors votre unité de disque et votre ordinateur sous tension et tapez DISK puis appuyez sur RETURN. Votre ordinateur est maintenant prêt à charger à partir de la disquette.
 - c) Introduisez la disquette PREDATOR dans l'unité de disque. Vérifiez que la bande soit correctement reliée.
 - d) Tapez RUN DISK puis appuyez sur la touche ENTER.
 6. Si vous utilisez un Sinclair ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 128, Spectrum +1 ou Spectrum +3 avec la CASSETTE PREDATOR:
 - a) Branchez votre lecteur de cassette sur votre ordinateur de façon normale (si votre ordinateur possède un lecteur de cassette incorporé cela ne s'applique pas).
 - b) Si vous utilisez votre un joystick, branchez-le sur les interfaces nécessaires (voir les manuels sur le Commodore pour tous renseignements utiles sur les systèmes compatibles).
 - c) Mettez votre appareil de télévision/écran et votre ordinateur sous tension (si votre ordinateur affiche alors un écran de texte, vous pouvez sélectionner soit MK ou VHS 4ASC).
 - d) Introduisez la cassette PREDATOR dans le lecteur de cassette et vérifiez que la bande soit correctement reliée.
 - e) Tapez LOAD " " puis appuyez sur la touche ENTER. Appuyez alors sur la touche PLAY sur le lecteur de cassette.
 7. Si vous utilisez ATARI ST avec la DISKETTE PREDATOR:
 - a) Branchez votre lecteur de disquette sur votre ordinateur de façon normale (si votre ordinateur possède un lecteur incorporé, cela ne s'applique pas).

- b) Mettre avec l'index votre point de référence (souvent), l'unité de disquette externe et votre ordinateur.
- c) Insérer le disquette A de PREDATOR dans le lecteur — disquette vers le haut.
- d) En appuyant le bouton, DUNGEON l'unité du lecteur A pour afficher la répétition des fichiers et effectuer un "double clic" sur le fichier intitulé "PREDATOR.FMG" (Pour des instructions plus détaillées sur cette méthode de charge ou logiciel, veuillez consulter votre manuel Atari).

La première partie de PREDATOR sera alors chargée dans la mémoire de votre ordinateur. Les données effectuent le chargement par étapes et ce chargement progressif s'accompagne de l'apparition de diverses scènes autour de l'écran.

Si vous avez l'habitude de commencer un jeu au bouton (START STOP, TURN) la touche à des moments précis, vous recevrez des messages de jeu sur l'écran.

Des messages de guidage apparaissent sur l'écran indépendamment à l'ordinateur Atari ST qu'il est nécessaire d'insérer le disquette A pour mettre le disquette B.

Si le commandant Blaster vient à bout de la première partie, les autres parties de PREDATOR seront chargées automatiquement.

REMARQUES SUR LA COMMANDE

Le contrôle des mouvements du Major Charles s'effectue en utilisant soit le système de jeu en combinaison avec les touches spéciales du clavier, soit en utilisant le clavier seul (Utilisateur du C64). Le système C64 requiert une cassette de jeu.

Les propriétaires de Commodore 64 peuvent utiliser des joystick à compatibilité C64 en branchant le joystick dans le port de connexion 2.

Les propriétaires d'Amstrad CPC peuvent utiliser des joystick à compatibilité CPC. Les propriétaires de Spectrum peuvent utiliser des joystick Kompton, Protak et Sinclair.

Les propriétaires d'Atari peuvent utiliser une cassette de jeu ou le joystick dans le port de connexion 1.

DIFFICULTÉ DE CHARGEMENT...

Même nous efforçons continuellement d'améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons mis en place des services clients de contrôle de la qualité pour développer ce produit. Si vous éprouvez des

difficultés au cours du chargement, ces difficultés sont probablement dues à un produit. Dans ce cas, nous vous conseillons de débrancher votre ordinateur et de répéter soigneusement les instructions de chargement ou vous assurer que les systèmes que vous avez sont ceux qui correspondent à votre système. Si après avoir vérifié l'ensemble de votre matériel pour y relever la première difficulté de défaut, vos difficultés persistent, nous vous conseillons de vous adresser par écrit à nos services d'assistance à la clientèle.

Adresse Clientèle Adresse (PREDATOR)

Unité 3 and 4

Lloyd Clinic

Finches Road Industrial Estate

Willingborough

Northampton NN4 4GS

Dans votre lettre, vous devez préciser clairement les renseignements suivants:

- Votre nom et votre adresse
- Votre numéro de téléphone pendant la journée (le cas échéant)
- Le nom du produit avec lequel vous éprouvez des difficultés
- Préciser si le produit est enregistré sur cassette ou sur disquette
- Préciser le système d'ordinateur que vous utilisez, votre périphérique de jeu, les joystick etc. que vous utilisez avec le logiciel en question
- La date et le lieu de l'achat du produit
- Une description détaillée des difficultés que vous éprouvez

Même vous pouvez de ce pas nous renvoyer le produit si nous ne vous le rétroversons de façon spécifique pour effectuer des réparations.

LA CHASSE EST ENGAGÉE :

" De parties de message écrite, mais toutes les actions le sont..."

Cette fois-ci pourtant, c'est différent...

"...Nous allons nous en servir à la fois du président et tous les représentants d'un hélicoptère qui s'est égaré. Rien de plus simple. Ces fonds de-cale ne pourront jamais se cacher de votre jungle où il faut se battre pour survivre. Et de toute façon, que sont-ils, des chercheurs des spécimens du Capitaine dans cet aride terrain? Des secrets d'État, je suppose!"

Cette fois-ci, la situation est différente...

"...ils supposent que la qualité locale va rendre le sauvetage difficile. Un mercenaire comme moi ne se pas se plancher d'être coincé à un tel défi. Qui va-y? Le plus grand prédateur du monde. Je les pourchasserai sur terre et dans les cieux. J'ai des hélicoptères où sont inscrits leur noms et leur adresse..."

Pourtant, aujourd'hui, c'est vous qui êtes pourchassé.

Vous jouez le rôle du commandant Alan Starlin, un pilote d'essai qui part, à la tête de son équipage, pour une nouvelle mission "très secrète". Vous devez être sûr que les avions et avions de votre équipage se lancent rapidement. Vous regardez vos films de sang (à la, Rambo, avec Hawkins, Billy et Steve) avant de l'hélicoptère se voit stationner et disparaître dans le jungle.

Vous prenez l'avion gauche. Vous ne pouvez pas à traverser l'hélicoptère accidenté, autour d'après ne se trouvent aucun signe de vie. Cela peut être vraiment terrible. Vous avez l'impression que quelques choses cloche, rien ne pouvez pas dire quoi. Il n'y a également aucun trace de votre équipage...

Vous découvrez d'abord Hawkins — ce plaisir ce qu'il se sent. qu'il est. Il n'est pas lui-même?

Ses amis regardent près de lui. Ils peuvent toujours venir. Les pilotes sont toujours par surprise, mais la qualité de vos avions vous permet d'avancer de la haute.

Une armée de nombreux ennemis. Ils ont été entraînés par quelques choses qui se trouve juste devant vous. Des hélicoptères sont perdus, morts, à des avions, ils sont en très mauvais état.

Il y a vraiment quelques choses de bizarre ici. Il est clair que ce n'est pas les pilotes qui ont accompli ce massacre. Mais qu'en êtes-vous de votre équipage?

Vous sentez la peur vous couler dans le cou.

L'hélicoptère est silencieux, et, en fait, il mesure que vous vous enfuyez dans le jungle, rien avec l'impression étrange.

SEULE SURVIE

Vous avez besoin de toute votre habileté pour déjouer les plans de ceux qui vous espionnent...

et peut-être même d'une petite arme secrète.

PREDATOR - OPTIONS DE JEU

Une fois que PREDATOR est chargé, un menu indiquant toutes les options de jeu apparaît sur l'écran.

Vous pouvez maintenant choisir vos options, décrites ci-dessous, elles varient en fonction de la version de PREDATOR avec laquelle vous jouez.

START GAME (pour toutes les versions)

Le jeu démarre dès que vous choisissez cette option. Si vous appuyez sur le bouton de fin de la manette de jeu, vous obtenez le même résultat.

Keyboard (1) Keyboard (2) (versions ST, CPC et Spectrum)

Permet de sélectionner la commande du jeu, par clavier (général) que par la manette de jeu. Il existe deux dispositions de claviers différentes pour la commande du jeu. Pour les détails des touches, voir le sommaire.

Joystick (versions ST et CPC)

Sélectionnez la commande du jeu, par manette et les touches du clavier. Pour les détails des touches, voir le sommaire.

Keyboard Joystick (version Spectrum)

Point Joystick (version Spectrum)

Shooter Joystick (version Spectrum)

Déterminant l'utilisation d'une de ces manettes spéciales. Une fois qu'elle est sélectionnée, la manette concernée est indiquée sur le menu, et vous pouvez vous mettre à jouer en appuyant sur START GAME.

REFERENCE Command Spectrum Général

COMMANDE PAR LA MANETTE DE JEU



MOUVEMENTS SANS ENFONCER LE BOUTON DE TIR

1. Sans
2. Vers la droite/à bas
3. VERS LA DROITE
4. Vers la droite/à bas
5. À l'extérieur
6. Vers la gauche/à bas
7. VERS LA GAUCHE
8. Vers la gauche/à bas

MOUVEMENTS AVEC LE BOUTON DE TIR ENFONCÉ

1. Coup de gong
2. TIRER VERS LE HAUT/À DROITE
3. TIRER VERS LA DROITE
4. TIRER VERS LE HAUT/À DROITE
5. HAUT/À DROITE
6. TIRER VERS LE HAUT/À GAUCHE
7. TIRER VERS LA GAUCHE
8. TIRER VERS LE HAUT/À GAUCHE

TOUCHES SPÉCIALES

Pour les fonctions spéciales, utilisez les touches indiquées ci-dessous.

- | | |
|--|--------------------|
| Lancer une grenade (à courte distance) | Barre d'espacement |
| Lancer une grenade (à longue distance) | SHIFT |
| Remarquer/finir un objet | RETURN ou ENTER |

TOUCHES DE COMMANDE DU CLAVIER

À la commencement du jeu, vous pouvez sélectionner une des deux dispositions du clavier. Elles-ci sont indiquées ci-dessous. Pour obtenir des détails supplémentaires sur les mouvements possibles, référez-vous aux commandes de la manette de jeu.

REMARQUE Lorsque deux lettres sont séparées par le symbole +, il faut appuyer sur les deux touches au même temps.

Clavier (1) Touches de contrôle



FEU - Touche (F)

Clavier (2) Touches de contrôle



FEU - Touche (F)

SOMMAIRE DES COMMANDES - VERSION ST

MOUVEMENTS AVEC LE BOUTON DE TIR ENFONCÉ, ARMÉ



MOUVEMENTS SANS ENFONCER LE BOUTON DE TIR ET SANS ARMES



MOUVEMENTS SANS ENFONCER LE BOUTON DE TIR



Trouvez la fonction du clavier

Pourrait être utilisée en combinaison avec le clavier ou la manette de jeu.
Lancer une grenade (à court distance) — touche **SHIFT** de gauche
Lancer une grenade (à long distance) — touche **é** (appuyez)
Rattraper/lancer l'autre au sol — **RETURN**

Directes de commande du clavier

Si vous préférez utiliser le clavier la disposition est la suivante. Pour cibler des débris supplémentaires ou les mouvements passifs, utilisez votre jeu de commandes de la manette de jeu.

Vers le haut — W	Vers la gauche — A	ESC — SHIFT (droite)
Vers le bas — S	Vers la droite — D	

PREDATOR — Quelques conseils

Lorsque vous sélectionnez l'option **START GAME** pour commencer le jeu l'hélicoptère se met en vol stationnaire pour passer à vos commandes de voler dans le forêt. Après quelques instants, vous apparaissez dans la personnalité de Major Alan Schuster, un commandant de combat et prêt à l'action. Malheureusement, tout dépend de vous!

Faites chaque pas avec une grande précaution. N'oubliez jamais que vous vous trouvez dans la jungle luxuriante où tout peut arriver à tout instant!

Dans la partie supérieure de l'écran vous voyez le nombre de vies qui vous reste et au dessous le niveau d'énergie. Lorsque ces indicateurs arrivent à zéro — tout est fini pour vous.

Larme que vous portez est indiquée dans le centre, en haut de l'écran ainsi que les munitions. Vous pouvez décharger votre arme contre une cible et vous en trouvez une dans la forêt. Il est possible d'un décompte plusieurs état que des munitions. Soyez très prudent en choisissant et en utilisant vos armes.

A la fin et à mesure que vous pénétrez la forêt vous allez trouver vos commandes — tous dans un état déplorable. N'oubliez pas que munitions et la mise de ce jeu. Regardez leurs armes et débris s'il veut la peine d'échanger la tête.

Si vous réussissez à survivre plus longtemps que vos camarades, tout ira à la hâte, vous devrez utiliser les éléments de la jungle de la meilleure façon possible afin de tromper vos ennemis. Les indices ne peuvent servir seulement tout vos problèmes dans ces lieux obscurs.

Les grenades qui sont également indiquées en haut de l'écran peuvent devenir utiles si vous vous trouvez dans l'embuscade. Au départ de jeu, vous êtes en possession de trois de ces armes.

Vous vous rappelez ce bruissement étrange dans les buissons? Vous l'attribuez à intervalles réguliers, mais ne voyez absolument rien. Il est tout à fait certain que "quelques choses" vous avertit à la trace. Il est au milieu de la forêt grâce à nos visions qui détecte la chaleur régulièrement, l'écran change de couleur et vous apparaissez avec l'arme immédiatement. C'est ainsi que vous voit le cadavre sanguinolent tandis que vous débambulez dans la jungle. Faites attention! Elle se rapproche dangereusement. Un triangle se forme sur l'écran. Il symbolise la distance de l'arme de l'ennemi. Si vous vous trouvez près dans ce triangle vous cliquez le mort. À mesure de pouvoir délayer le piège de la création mortelle.

Un score global apparaît en haut de l'écran, accompagné d'une baroque. Votre objectif: remette à accomplir votre mission dans le temps qui vous est imparti, c'est à dire avant que l'horloge s'indique 00:00!

Cette mission ne s'achève pas aux autres tentatives. Vous y revenez que de faibles chances de succès. Nous vous recommandons fermement de ne pas vous lasser.

PREDATOR™

produit par Activision (USA) Limited

Copyright 1987 Twentieth Century Fox Film Corporation

Tous droits réservés. Les marques déposées sont la propriété de Twentieth Century Film Corporation. Activision (USA) distributeur autorisé.

Conception du jeu: System 3

Graphiques: CM: High Entry

Programmation, musique et graphiques des scènes: version 3 Source

Code du jeu: R.M. Dean, Traduction: Alpès

LADEN DES PROGRAMMES "PREDATOR"

1. Computer vorschriftsmäßig installieren und Fernseher oder Monitor anschließen. Bitte auch nicht einschalten. Kleinspe- Cartridges (Modem) oder Peripheriegeräte (Diskettenlaufwerke, Kassettenspeicher, Drucker usw.) vom System trennen und nur anschließen, wenn Sie in dieser Beschreibung dazu aufgeführt werden. Nichtbeachtung dieser Maßnahme kann zu Leistungsstörungen verursachen. (Auf eingebaute Disketten- oder Kassettenspeicher trifft dies natürlich nicht zu.)
2. Bei Verwendung eines Commodore 64 oder 128 mit der Kassetteneinheit von PREDATOR:
 - a) Diskette an den Computer anschließen, Fernseher/Monitor und Computer EINSCHALTEN. CTR und RESETT drücken, dann Y und RETURN um auf den Betrieb vorzubereiten.
 - b) PREDATOR Kassetten in die Diskette einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist.
 - c) SHIFT betätigen und gleichzeitig RETURN drücken, dann die PLAY-Taste der Diskette drücken.
3. Bei Verwendung eines Commodore 64 oder 128 mit der Disketteneinheit von PREDATOR:
 - a) Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen, Fernseher/Monitor, Computer und Diskettenlaufwerk EINSCHALTEN.
 - b) PREDATOR Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk einstecken. Dann LOAD ""A:1 eingeben und RETURN drücken.
4. Bei Verwendung eines Schneider CPC400, 604 oder 6128 mit der Kassetteneinheit von PREDATOR:
 - a) Fernseher/Monitor und Computer EINSCHALTEN.
 - b) Auf Systemen mit eingebaute Disketteneinheit, kompatibles Kassettengerät anschließen, dann mit "TAPE auf Kassetteneinheit anstellen und RETURN drücken.
 - c) PREDATOR Kassetten in den Kassettenspeicher einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist.
 - d) Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER Taste drücken, dann die PLAY-Taste der Kassettengeräte betätigen.
5. Bei Verwendung einer Schneider CPC400, 604 oder 6128 mit der Disketteneinheit von PREDATOR:
 - a) Fernseher/Monitor und Computer EINSCHALTEN.

- b) Auf Systemen mit eingebaute Kassetteneinheit Computer AUSCHALTEN und am spannungsfreien Diskettenlaufwerk anschließen. Dann das Laufwerk und den Computer EIN- SCHALTEN und durch Eingabe von LOAD und RETURN auf den Diskettenmodus umschalten.
 - c) PREDATOR Diskette mit Beschriftung nach oben einlegen.
 - d) RUN/TSC drücken und die ENTER Taste drücken.
6. Bei Verwendung eines Sinclair II Spectrum, Spectrum+, Spectrum 128, Spectrum +2 oder Spectrum +3 mit der Kassetteneinheit von PREDATOR:
 - a) Kassettenspeicher in den geschalteten Modus an das Spectrum anschließen. (Dieser Schritt mußte natürlich, wenn das System über einen eingebaute Recorder verfügt.)
 - b) Wenn mit einem logisch gepulst werden soll, die erforderlichen Interrupts jetzt einbringen (siehe Hinweis weiter hinten bezüglich kompatibler logische).
 - c) Fernseher/Monitor, Kassettenspeicher und Computer EIN- SCHALTEN. Wenn jetzt die Mode eingestellt wird, kann dort 48K oder 128K BASIC gewählt werden.
 - d) PREDATOR Kassetten in den Recorder einlegen/einstecken, daß das Band ganz zurückgespult ist.
 - e) LOAD "" eingeben, dann ENTER drücken und anschließend die PLAY-Taste des Rekorders.
 7. Bei Verwendung eines Atari ST mit der Disketteneinheit von PREDATOR:
 - a) Disketteneinheit an den Computer anschließen (es sei denn, Ihr System ist mit einem eingebaute Laufwerk ausgestattet).
 - b) Fernseher oder Monitor, eine etwaige externe Disketteneinheit und den Computer anschließen.
 - c) Die PREDATOR-Diskette 'A' in die Station A einlegen - Beschriftung nach oben.
 - d) Mit Hilfe der Maus Station A öffnen, um sich der Verzeichnisse anzeigen zu lassen und dort die Datei mit dem Namen "PREDATOR.PRG" mit einem Doppelpfeil starten. Sollten Sie mit dieser Technik zum Laden von Programmen nicht vertraut sein, kann wir Sie das entsprechende Abschnitt im Atari Benutzerhandbuch zu Rate zu ziehen.

Der erste Teil von PREDATOR wird nun automatisch in den Arbeitsspeicher geladen. Bei den Kassetteneinheiten geschieht dies in mehreren Phasen, der Ladevorgang wird durch verschiedene blinkende Farben angezeigt.

Wenn es im Verlauf des Spiels notwendig ist, die Kartette zu STARTEN, zu STOPPEN oder auf die andere Seite zu DREHEN, wachst auf dem Bildschirm eine entsprechende Aufforderung.

ST-Benutzer erhalten eine Meldung, wenn die Diskette A herausgenommen und stattdessen B eingesteckt werden muß.

Die weiteren Teile von PREDATOR werden vom Programm automatisch eingelesen, wenn es Ihnen gelingt, mit Master erfolgreich den ersten Teil zu absolvieren.

HINWEISE ZUR STEUERUNG (FÜR TASTATUR UND JOYSTICK)

Zur Steuerung unseres Helden Major Shaffer kann eine Kombination von Joystick und Tasten verwendet werden, oder auf Wunsch die Tastatur allein.

(Für den C64 gibt es keine "Hot-Tastatur-Version")

Commandore 64-Benutzer können jedes beliebige mit dem C64 kompatible Joystick benutzen, der über Steckplatz 1 angeschlossen ist. Schließen Sie CPC-Benutzer verwenden einen beliebigen mit ihrem System kompatiblen Joystick.

Für Spectrum-kompatible Computer, French und Sinclair Joysticks ist Frage

Aber ST-Benutzer können mit einem beliebigen, über Steckplatz 1 angeschlossenen Joystick spielen.

FALLS SIE BEIM LADEN SCHWIERIGKEITEN HABEN SOLLTEN...

Wir sind um eine ständige Verbesserung unserer Produkte bemüht und unterstreichen dazu vor der Auslieferung den strengsten Qualitäts-kontrollen. Aus diesem Grund ist es praktisch ausgeschlossen, daß etwaige kleine Läden auftretende Schwierigkeiten auf einen Produktionsfehler zurückzuführen sind, sondern haben vielmehr andere Ursachen. In der wahrscheinlichsten Fall, daß auf Ihrem System keine Läden Schwierigkeiten auftreten, empfehlen wir Ihnen, den Computer auszuschalten und die nächsten Schritte der Lebensleitung ein weitere Mal sehr sorgfältig durchzuführen. Bitte vergewissern Sie sich, daß Sie nach strikter die Beschreibung verwenden, die auf Ihr System und Ihre Spielversion (Kassette/Diskette) zutrifft. Sollte das Problem sich nicht beheben lassen, schlagen Sie bitte in der Dokumentation zu Ihrem Computer nach oder wenden Sie sich an Ihren Softwarehändler vor Ort. Wenn Sie sämtliche Hardware auf mögliche Fehler überprüft haben und das Problem dennoch weiter besteht, dann schreiben Sie doch bitte an unseren Kundendienst.

ACTIVISION Customer Advice (PREDATOR)

Unit 6 and 4

Lloyd Close

Parsons Road Industrial Estate

Walsingham

Northampton NN4 4SR

Vergessen Sie in Ihrem Brief die folgenden Punkte nicht:

- Ihren Namen und Ihre Anschrift
- Die Spielversionen, unter der Sie spielen verschieben sind
- Den Namen des Programms, mit dem Sie Probleme haben
- Angabe ob Disketten oder Kassettentexte
- Genaue Beschreibung Ihres Computersystems und aller Peripheriegeräte — Joysticks usw. — die zusammen mit dem Programm verwendet werden
- Wo gekauft und wann
- Genaue Beschreibung des Problems

MITTE SENDEN SIE UNS DAS PRODUKT NICHT AN, ES SEI DENN WIR FORSCHEN DIES AUSDRÜCKLICH FÜR TESTERZWECKE

BEI ICHER GEHT LOS

"Ein Rechenmeister, bist du — streng gehalten — daß ich nicht habe, das sagen die dich immer!"

Aber diesmal ist es anders

"...Ein Rechenmeister hat irgendeine Verhandlung gemacht. Wir müssen den sehr Fortschritt des Feldes zu verstehen, und möglichst auch die anderen Parameter und Reaktionsmöglichkeiten. Dafür kein Problem sein. Diese Datenstypen werden natürlich im Umfeld gibt anzugehen. Da herrscht auch die richtige Kampf um's Überleben. Was wollen die Typen von Wäulen. Hier, denn, überhaupt in diesem Bestandsplan!" "Streng gehalten", da kommt die Gf. drauf nehmen.

Aber, wie genau, diesmal ist es anders...

"...Irgendwelche Gewissheit sollen die Gegend unklar machen. Das mag andere überdenken, aber ähnlich genau, ich bringe das um so richtig auf den Geschmack. Schließlich bin ich nicht unwissend der guten Logik aller Zeiten, ich sage also, was es zu sagen gibt.

Aber diesmal wird der Spiel umgedreht. Demnach bin ich der Gegner

Du spielst die Rolle von Major Alan Schneider, einem ausgefuchsten Militär an der Spitze eines Teams, das mit einem der härtesten ständig getriebenen Einheiten konfrontiert ist. Jede Sekunde zählt die Beobachtung wie Deine Kugel trifft, Kanonen, Min, Handlins, Billy und Flats, vor dem schwebenden Hubschrauber abprallen und in die unberührtesten Vegetation des tropischen Regenwalds verschwinden.

Es dauert nicht lange bis Du den abgebrannten Hubschrauber entdeckst. Welt und bereit sein Lebenszeichen. Eigentlich hast Du ja auch nichts anderes erwartet... und trotzdem irgendwie stimmt hier nicht. Keine Spur von Deinem Teamkameraden.

Der erste, den Du findest, ist Handlin. Besser gesagt, was von ihm übrig ist. Was ist ihm widerfahren, wie kann ihm so zugerechnet haben?

Wichtigste ist seine Waffe auch in der Hölle. Die kannst Du vielleicht noch gebrauchen. Was weißt, ob die Quarzlinse nicht irgendwo im Hinterhalt liegt.

Eine ganze Schar von Ozean schaut plötzlich auf ein Ziel los, nicht weit weg von hier. Sie haben schon die ganze Zeit gewartet. Du reißt Du die Augen - augenblicklich erschrocken. Vor Dir blitzen Green Berets an den Ästen. Kein schöner Anblick.

Hier ist was nicht in Ordnung. Und es ist nicht das Werk einer Quarzlinse-Truppe. Du kannst Dir etwas vorstellen, was er will. Aber ist ja keine da.

Wo ist der Teufels Namen Hellens Deine Kampf? Keine Schwachpunkte treten Du auf die Idee.

Die Atmosphäre ist stickig, unbefriedigend. Je weiter Du eintriffst in den Dschungel des Regenwalds, desto stärker wird Dein Unbehagen. Ein seltsames Gefühl überkommt Dich... das Gefühl...

bedrückt zu werden!

Du wirst all Deine Fähigkeiten und Deine Geistesgegenwart brauchen, um zu überleben und den Kampf zu gewinnen gegen das Unheimliche, in diesem Gegenstand Du Dich hier befindet.

...und vielleicht einen radikalen Sprung!

FEEDBACK : SPIELOPTIONEN

Nach dem Ende des Spiels wird auf dem Bildschirm ein Menü mit den verfügbaren Spieloptionen angezeigt.

Hier wählen Sie aus, nachdem Sie die nachstehende Bezeichnung gelesen haben. Die Optionen sind je nach Verfahren etwas unterschiedlich.

START GAME (Alle Versionen)

Dies ist zum Starten des Spiels. Die gleiche Wirkung kann auch durch Drücken des Powerknopfs auf dem Joystick erzielt werden.

Keyboard (II) Keyboard (II) (XT, CPC und Spectrum Versionen)

Zur Wahl der Tastatur setzt die Joystick als Bedienungselement. Für die Hauptsteuerung kann unter zwei verschiedenen Tastaturbelegungen gewählt werden. Vgl. hierzu die Darstellung weiter unten.

Joystick (XT und CPC Versionen)

Zur Einstellung der Bedienung über Joystick, zusammen mit einigen speziellen Tasten. Vgl. hierzu die Darstellung weiter unten.

Komputer Joystick (Spectrum-Version)

Print Joystick (Spectrum Version)

Standard Joystick (Spectrum Version)

Hier wählen Sie Ihren Joystick. Dieser wird dann hervorgehoben und Sie können jetzt das Spiel mit der Option START GAME beginnen.

KURZÜBERSICHT JOYSTICK-BEDIENUNG

COMMODORE SPECTRUM SCHNEIDER



BEWEGUNGEN OHNE FEUERKNOPF

- 1 Sprung
- 2 Nach oben/rechts gehen
- 3 RECHTS
- 4 Nach unten/rechts gehen
- 5 RECHTS
- 6 Nach unten/links gehen
- 7 LINKS
- 8 Nach oben/links gehen

BEWEGUNGEN MIT GEDRÜCKTEM FEUERKNOPF

- 1 Selbstschlag
- 2 NACH OBEN/RECHTS FEUERN
- 3 SPORTS FEUERN
- 4 NACH UNTEREN/RECHTS FEUERN
- 5 BLOCKIEREN/SCHWENNEN
- 6 NACH UNTEN/LINKS FEUERN
- 7 LINKS FEUERN
- 8 NACH OBEN/RECHTS FEUERN

FUNKTIONSTASTEN AUF DER TASTATUR

Die folgenden Spezialtasten können zusätzlich zum Joystick oder zu den anderen Tasten benutzt werden:

GRANATE WERFEN (kurzer Wurf)	LEERTASTE
GRANATE WERFEN (langer Wurf)	SHIFT
Objekt aufnehmen/ablegen	RETURN oder ENTER

BEZEICHNUNG ÜBER DIE TASTATUR

Im Spielplan haben Sie die Wahl unter zwei möglichen Tastaturbelegungen. Eine Bezeichnung der einzelnen möglichen Bewegungen finden Sie in der Joystick-Darstellung.

(Hinweis: Zwei durch ein Pluszeichen (+) verbundene Tasten bedeuten, daß diese gleichzeitig gedrückt werden müssen.)

Tastatur (K)



Tastatur (B)



FEUER + (K) Taste

Tasten zur Erzielung der
gewünschten Bewegung

KURZÜBERSICHT: 8T-VERSION

BEWEGUNGEN OHNE FEUERKNOPF

BEWEGUNGEN MIT GEDRÜCKTEM FEUERKNOPF, OHNE WAFEN



BEWEGUNGEN MIT GEDRÜCKTEM FEUERKNOPF, BEWAFFNET



